

科目名 (英)	iOSプログラミング I iOS Programming I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
学科・コース	情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜 2限
【実務経験】 学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。							
【授業の学習内容】 iPhone、iPadで使われるiOSのプログラミングを学びます。使用される言語のSwiftUIの基礎から学び、ボタンやリストなどのスマートフォンアプリ制作に必要な知識を順番に学びます。							
【到達目標】 Swift言語の基礎を理解できる。開発環境Xcodeの使用方法がわかる。iOS開発手順の理解を理解できる。リストや構造体などのデータ形式の実装ができる。							
【使用教科書・教材・参考書】 詳細！SwiftUI iPhoneアプリ開発 入門ノート[2022] iOS 16+Xcode 14対応				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 iOSと、そこで使われるSwift言語の特徴の理解できる 【授業内容】 Playground環境におけるSwiftUIの基本的な理解。変数、代入、四則計算、分岐、ループ、配列			9	【到達目標】 ボタンを使ったイベントを作る 【授業内容】 ボタンなどのイベントを使い、表示後に何か動作を行うなど、変化のあるプログラムを学ぶ		
2	【到達目標】 iPhone画面上に基本的なレイアウトをすることができる 【授業内容】 VStack、HStack、ZStackなどを使い、レイアウトの基本的な方法を学ぶ			10	【到達目標】 トグルスイッチについて理解できる、ステッパについて理解できる 【授業内容】 トグルスイッチを使ってオン／オフで出来る題材のプログラムを学ぶ ステッパを使って、数を増やしたり減らしたりすることを学ぶ		
3	【到達目標】 iPhone画面上により細かなレイアウトをすることができる 【授業内容】 padding、spacerなどを使ったレイアウトを学ぶ			11	【到達目標】 スライダーについて理解できる、メニュースタイルについて理解できる 【授業内容】 スライダーを使って、数を増やしたり減らしたりすることを学ぶ メニュースタイルを使って選択する方法を学ぶ		
4	【到達目標】 画像の表示をすることができる、図形描画をすることができる 【授業内容】 用意した画像を表示して、サイズを変えたりすることを学ぶ 簡単な図形を描画して表示する事を学ぶ			12	【到達目標】 データピッカーについて理解できる 【授業内容】 日付や時刻の指定の方法について学ぶ		
5	【到達目標】 ビューの画像効果について理解できる。SFシンボルズについて理解できる。 【授業内容】 画像を表示する際の効果を使って様々な画像の表示方法を学ぶ SFシンボルズを使っているいろいろなマークを表示することを学ぶ			13	【到達目標】 テキストフィールドについて理解できる テキストエディタの作成方法を理解できる 【授業内容】 入力されたテキストフィールドに対して行う様々な処理を学ぶ テキストエディタを作成する過程において、発生する様々なことを学ぶ		
6	【到達目標】 リストの作成について理解できる。 【授業内容】 複数の文字をリストを使って表示する事を学ぶ			14	【到達目標】 前期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 リストと画像の組み合わせについて理解できる 【授業内容】			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】 基本的なレイアウト、画像の表示、図形の表示、リスト作成に関して出題。 レポート課題をグループに割り付けて提出			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	ITパスポート試験対策	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤康平
	IT Passport Exam Preparation	授業 形態	講義	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 火曜3・4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 システムエンジニアとして設計から開発、テスト、導入、インフラ構築、運用まで10年あまりの実務経験を有する。							
【授業の学習内容】 システム開発者、システム利用者の二つの立場を経験している講師が、実務経験を交えながらテキストに記載された知識が現場でどのように活用されているかを説明する。また、テキストに掲載された問題のほかに、毎年ITパスポート試験を受験し毎回90%以上の正答率をキープしてきた実績をもとに、学習効果の高い過去問題をピックアップする。これらのITパスポート試験合格を目的とした頻出問題の解説、問題演習を通して解答力をつける。							
【到達目標】 ITパスポート試験試験の合格							
【使用教科書・教材・参考書】 (教科書)【令和6年度】いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書＋出る順問題集				【授業外における学習】 授業後の復習のため指定の過去問題に取り組む。			
回	授 業 概 要	回	授 業 概 要				
1	【到達目標】 企業活動について学ぶ。 【授業内容】 テキスト第1章について学ぶ(テキストp.12～52)。	9	【到達目標】 コンピュータシステムとハードウェアについて学ぶ。 【授業内容】 テキスト第10章、第11章について学ぶ(テキストp.354～402)。				
2	【到達目標】 企業法務について学ぶ。 【授業内容】 テキスト第2章について学ぶ(テキストp.54～92)。	10	【到達目標】 ソフトウェアについて学ぶ。 【授業内容】 テキスト第12章について学ぶ(テキストp.404～432)。				
3	【到達目標】 経営戦略マネジメントついて学ぶ。技術戦略マネジメントについて学ぶ(1)。 【授業内容】 テキスト第3章、第4章について学ぶ(テキストp.94～145)。	11	【到達目標】 データベースについて学ぶ。 【授業内容】 テキスト第13章について学ぶ(テキストp.434～456)。				
4	【到達目標】 技術戦略マネジメントついて学ぶ(2)。システム戦略について学ぶ(1)。 【授業内容】 テキスト第4章、第5章について学ぶ(テキストp.146～191)。	12	【到達目標】 ネットワーク技術について学ぶ。 【授業内容】 テキスト第14章について学ぶ(テキストp.458～490)。				
5	【到達目標】 システム戦略について学ぶ(2)。システム開発技術について学ぶ。 【授業内容】 テキスト第5章、第6章について学ぶ(テキストp.192～248)。	13	【到達目標】 情報セキュリティの考え方について学ぶ。暗号化、デジタル署名と認証局として学ぶ。 【授業内容】 テキスト第15章について学ぶ(テキストp.492～521)。				
6	【到達目標】 プロジェクトマネジメントとサービスマネジメントについて学ぶ。 【授業内容】 テキスト第7・8章について学ぶ(テキストp.250～286)。	14	【到達目標】 情報セキュリティ対策について学ぶ/期末試験。 【授業内容】 テキスト第15章について学ぶ(テキストp.522～541)/期末試験。				
7	【到達目標】 ファンリディマネジメント、監査と内部統制について学ぶ。コンピュータ基礎理論について学ぶ。 【授業内容】 テキスト第8・9章について学ぶ(テキストp.287～316)。	15	【到達目標】 期末試験の振り返り。頻出論点の総復習。 【授業内容】 期末試験の解説、問題演習。				
8	【到達目標】 データ構造、アルゴリズム、コンピュータ言語、プログラミングについて学ぶ。 【授業内容】 テキスト第9章について学ぶ(テキストp.317～352)。	【評価について】 定期試験(筆記試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価					
【特記事項】 「ITパスポート過去問道場」で每日一练を目標に過去問題に取り組むことでさらなる学習効果が期待できる。							

科目名 (英)	JavaScript I	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	山本 航大	
	JavaScript I							
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 金曜 2限	
【実務経験】 複数のプログラミング言語を使用した生化学医療機器の開発・保守経験がある。								
【授業の学習内容】 JavaScript の基礎的な概念・文法を学習する。知識を応用するには、プログラムの一文一文の意味を理解している必要があるため、JavaScript の1つ1つの文法を丁寧に解説し、ギャップが無く段階的に理解できる授業を行う。加えて、実際に応用を体験する時間として文章問題を解く演習時間を設ける。								
【到達目標】 第1回～第13回のすべての到達目標のそれぞれの項目について、Web検索や書籍を利用しても良いので、理解・納得した状態で使えるようになること。								
【使用教科書・教材・参考書】 参考書:独習JavaScript 新版(翔泳社, 2021)					【授業外における学習】			
回	授 業 概 要				回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 JavaScript が何かを知り、実行方法を理解する。 文字列・出力方法を理解する。 【授業内容】 JavaScript の説明・実行方法の説明 文字列・出力方法の説明、実践演習				9	【到達目標】 DOM(HTML内の値の取得、設定、イベント)を理解する。 【授業内容】 DOMの説明、実践演習		
2	【到達目標】 変数宣言・コメント・代入・文字列の結合・数値計算を理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				10	【到達目標】 文字列操作の関数を使えるようになる。 【授業内容】 文字列操作の関数の説明、実践演習		
3	【到達目標】 型・テンプレート文字列・エスケープシーケンス・インクリメント・デクリメント・等価/関係/論理/論理否定 演算子を理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				11	【到達目標】 正規表現を理解する。 【授業内容】 正規表現の説明とテキストエディタによる実践演習		
4	【到達目標】 条件分岐 (if, else, switch)を理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				12	【到達目標】 正規表現関連の関数を使えるようにする。 【授業内容】 正規表現関連の関数の説明、実践演習		
5	【到達目標】 反復処理 (while, for, break, continue)を理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				13	【到達目標】 正規表現を使用して、Webページの入力内容のエラーチェック、入力の変換ができるようになる。 【授業内容】 DOMの復習、実践演習		
6	【到達目標】 関数の宣言、呼び出し、引数、戻り値、変数のスコープを理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				14	【到達目標】 期末試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 オブジェクト、配列、for of を理解する。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				15	【到達目標】 期末試験の振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 アロー関数式を理解し、配列操作の関数を使えるようになる。 【授業内容】 到達目標のそれぞれの内容の説明、実践演習				【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】								

科目名 (英)	Office基礎 (Office basic)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	高橋 延昌
		授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 金曜 1限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 PCスクールサイトのWEB制作チームのリーダーやBtoB向けECショップのWEBディレクターとして、スケジュール管理、デザイン案の指示、ユーザビリティを意識したUI設計などWEB事業に携わる。その他、CMS (WordPress) によるWEBサイト設計、デザイン案の作成などWEBデザイナー兼運営サポート業務に携わる。							
【授業の学習内容】 滋慶学園グループの企業である(株)ブレンスタッフコンサルタンツのラーニングマネージャーが、卒業研究や就職後に必須となるパソコンスキルについての講義を実施。専門学生に必要なスキルに特化した、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して、Microsoftのコンピュータソフト(Word, Excel, PowerPoint)の基本的な操作を演習を通じて学ぶ							
【到達目標】 ・Wordで基本的な文書を作成できる ・Excelでデータを整理し、適切な表やグラフを作成できる ・PowerPointでわかりやすいプレゼンテーション資料を作成できる ・情報を扱うための基礎的な知識や注意点を理解し正しく活用できる。							
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナルのe-learningテキスト				【授業外における学習】 e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 (自宅受講者向け)学習に必要なPC環境を整える。 情報を扱うための基礎的な知識や注意点を理解し正しく活用できる。 【授業内容】 ※全員登校して下さい CCT入門2 個人PCセットアップ確認、ITリテラシー、理解度テスト			9	【到達目標】 企業が求めるレベルの表計算ソフトの操作ができる 【授業内容】 Excel基礎1+関数の検索方法 Excelの基本操作_グラフの作成、数式の作成、SUM関数		
2	【到達目標】 e-learningで、必要な操作をおこなえる 基本的なPowerPointスライド作成操作をおこなえる 【授業内容】 ※全員登校して下さい e-learningの使用法 + PowerPointダイジェスト PCセットアップ確認			10	【到達目標】 関数を駆使した資料を作成できる 【授業内容】 Excel基礎2 割合、相対参照と絶対参照、AVERAGE、COUNTIF、シートの操作		
3	【到達目標】 何を伝えるかを簡潔に示したPowerPointスライド作成の設計ができる 【授業内容】 プレゼン基礎1 (PowerPoint) プレゼンテーションとは			11	【到達目標】 グラフを駆使した資料を作成できる 【授業内容】 Excel基礎3 グラフの作成編集、目的に応じた様々なグラフ作成		
4	【到達目標】 レイアウト、配色等、デザインに考慮した図解を作成できる 【授業内容】 プレゼン基礎2 (PowerPoint) テーマの配色、図解の利点			12	【到達目標】 応用的な関数を活用できる 【授業内容】 Excel応用C IF関数、IFネスト、VLOOKUP		
5	【到達目標】 表の活用・図表の効果的な表現をすることができる 【授業内容】 プレゼン基礎3 (PowerPoint) 表の利点と作成、SmartArtグラフィックの作成編集			13	【到達目標】 Excel講座で学習した操作を繰り返し練習して、設問指示に従った操作を実践できる 【授業内容】 Excel試験対策		
6	【到達目標】 フォントや配色を工夫して、聴衆者に伝わりやすいスライドを作成できる 【授業内容】 PowerPoint ブラッシュアップ 編集のポイント			14	【到達目標】 設問指示に従った操作を実践して、Excel資料を作成できる 【授業内容】 Excel試験		
7	【到達目標】 文書作成の基本的な操作ができる 【授業内容】 Wordダイジェスト ページ設定、書式設定、図形や画像の挿入、表の作成			15	【到達目標】 試験結果を基に振り返りを行い復習する 【授業内容】 試験結果の配布と試験問題の解説		
8	【到達目標】 Wordダイジェストで学習したスキルを活用し、設問指示に従った文章作成をおこなえる 【授業内容】 Word実践練習			【評価について】 定期試験はExcel資料作成を行い、評価する。 ○成績評価 点数 100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 1-2回目の講義は全員登校してください 小テストはFormsではなく、講義で使用するe-learning上で実施します							

科目名 (英)	Webコーディング基礎演習 I	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
	Web Coding Foundation Practice I	授業 形態	演習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 月曜 3・4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 HTMLとCSSの基本知識について学びます。Webサイト制作でよく使用されるHTMLタグやスタイリングを中心に行っていきます。シングルカラムのレイアウトを通して、1ページの制作を体験し、最適なマークアップとスタイリング方法について理解を深めていきます。							
【到達目標】 Webサイトの基本を理解し、シングルページのコーディングができるようになる。 レスポンス対応のページコーディングができるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 「1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座」 Udemy他、動画教材				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。 授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Webサイトの基本を理解する 【授業内容】 ブラウザや制作を始める前の準備項目について			9	【到達目標】 幅と高さ+余白を理解する 【授業内容】 幅と高さのスタイリング 余白に関するプロパティ		
2	【到達目標】 Webの基本構造を理解する 【授業内容】 HTMLの基本的な記述方法について ファイル作成やディレクトリの作成			10	【到達目標】 シングルカラムレイアウトを理解する① 【授業内容】 シングルカラムレイアウト制作の流れ リセット系CSSの導入		
3	【到達目標】 テキスト周りのHTMLを理解する 【授業内容】 見出し、文章、リンク要素について			11	【到達目標】 シングルカラムレイアウトを理解する② 【授業内容】 モバイルファーストでの記述について レスポンス対応の記述について		
4	【到達目標】 画像の表示方法を理解する 【授業内容】 画像のファイル形式と挿入方法について			12	【到達目標】 シングルカラムレイアウトを理解する③ 【授業内容】 キャッチコピーとカバー画像の制作 コンテンツ部分の制作 (Flexbox)		
5	【到達目標】 リストと表組みを理解する 【授業内容】 リスト表示の練習 表組みの練習			13	【到達目標】 定期試験対策 【授業内容】 HTMLマークアップの練習 CSSスタイリングの練習		
6	【到達目標】 フォームを理解する 【授業内容】 フォーム要素の記述練習			14	【到達目標】 適切なマークアップとスタイリングが出来るようになる。 【授業内容】 定期試験: HTMLマークアップ+CSSスタイリング		
7	【到達目標】 CSSの基本を理解する 【授業内容】 CSSの記述方法 CSSファイルの作成方法			15	【到達目標】 適切なマークアップとスタイリングが理解できるようになる。 【授業内容】 定期試験の解答と解説		
8	【到達目標】 文字や文章のスタイリングを理解する 【授業内容】 文字や文章の装飾について Webフォントについて			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン概論 I Introduction to Web Design I	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 月曜 1限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 Webサイトの分析を通して、各種Webデザインの傾向について調査、研究し、ターゲット層から見るWebデザインについて考察していきます。デザインの関連する基礎知識を学び、コンセプトやキーワードから最適なフォント、配色、ビジュアルなどを選定出来るようにしていきます。教科書の事例を基に公開されているWebサイトの特徴を捉えられるようにデザインの引き出しを増やしていきます。							
【到達目標】 Webサイト分析でサイトの構成、フォントや配色などの仕様を調査できるようになる。 各ジャンルごとのサイトデザインについてトレンドを把握できるようになる。 Webサイトからターゲットユーザーや作り手の意図を考えられるようになる。							
【使用教科書・教材・参考書】 「イメージをバツと形に変えるデザイン大全」 Udemy他、動画教材				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。 授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Webサイト分析とデベロッパーツールを理解する。 【授業内容】 Web分析の概要と調査方法について デベロッパーツールの使用方法 拡張機能の利用方法			9	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる③ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する		
2	【到達目標】 デザインを可視化できるようになる。 【授業内容】 デザインシンキングについて デザインの可視化の練習			10	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる④ 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する		
3	【到達目標】 タイポグラフィについて理解する 【授業内容】 書体、フォントなど文字情報の基礎知識			11	【到達目標】 レポート作成に必要な情報をまとめることができる。① 【授業内容】 定期試験対策：レポートの作成準備1		
4	【到達目標】 色と配色について理解する。 【授業内容】 配色の基礎知識			12	【到達目標】 レポート作成に必要な情報をまとめることができる。② 【授業内容】 定期試験対策：レポートの作成準備2		
5	【到達目標】 デザインの4原則を理解する。 【授業内容】 様々なデザインを通して、デザインの4原則について調査・研究する			13	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験：Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど		
6	【到達目標】 「デザイン」についての考え方を理解する。 【授業内容】 デザインストーリーについて 調査・分析の重要性			14	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験：Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど		
7	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる① 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する			15	【到達目標】 テーマに沿ったWebサイトを調査・分析できるようになる。 【授業内容】 定期試験：Webサイト分析レポートの発表 作品に対するフィードバックなど		
8	【到達目標】 キーワードに沿ったデザインを探し、提案できるようになる② 【授業内容】 デザインの特徴と要素を調査・研究する			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	Webデザイン演習	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹	
	Web Design Practice	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分	前期	
学科・コース	情報技術科					曜日・時間	水曜 4限	

【実務経験】

Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。

【授業の学習内容】

レスポンシブ対応のWebページのデザインやレイアウトについて学びます。Webサイト製作工程の中で主にコーディング前までの内容を中心に授業を行っていきます。一部実装に関する内容もあるため、HTMLやCSSの項目も含まれます。またバナーやヒーローイメージ制作などを通して、コンセプトや目的に沿った画像の選定やレイアウトについても行っていきます。

【到達目標】

適切なフォントの選択やWebページでの表示が出来るようになる。
レスポンシブに対応したWebページのデザインができるようになる。

【使用教科書・教材・参考書】

教科書の指定はありません。手描き作業に使用するため筆記用具の準備。
Udemy他、動画教材を使用する場合があります。

【授業外における学習】

専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。
授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。

回	授 業 概 要	回	授 業 概 要
1	【到達目標】 レスポンシブに対応したデータの作成方法を理解する。 【授業内容】 レスポンシブWebデザインのレイアウト作成 レスポンシブWebデザインにおけるレイアウトの基本 グリッドシステムを使用したレイアウトの作成方法 デバイスサイズの確認	9	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。 【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作2 デザイン制作
2	【到達目標】 ペーパーワイヤーフレームが作成できるようになる。 【授業内容】 ワイヤーフレーム① ワイヤーフレームの作成方法① ワイヤーフレームを使ったデザインの検討方法 デザインの4原則と余白	10	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。 【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作3 中間発表
3	【到達目標】 ワイヤーフレームが作成できるようになる。 【授業内容】 ワイヤーフレーム② ワイヤーフレームの作成方法② 制作したWebデザインのブラウザでの確認方法 Webフォントの読み込みとテキストの扱い	11	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。 【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作4 デザイン確認と調整
4	【到達目標】 画像ファイルの扱い方を理解する。 【授業内容】 レスポンシブレイアウトのデザイン制作 使用画像の補正と加工 スマートオブジェクト	12	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。 【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作5 デザイン確認と調整、デザインファイルの書き出し方法
5	【到達目標】 フォントの扱いについて理解する 【授業内容】 デバイスフォントやWebフォントの使用方法 適切な文字サイズについての確認	13	【到達目標】 コンセプトに基づいたデザインの発表ができるようになる 【授業内容】 定期試験：プロフィールページの発表① 作品に対するフィードバック
6	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。 【授業内容】 バナーサイズについての確認 バナーデザインの制作1	14	【到達目標】 コンセプトに基づいたデザインの発表ができるようになる 【授業内容】 定期試験：プロフィールページの発表② 作品に対するフィードバック
7	【到達目標】 内容に合わせたデザインができるようになる。 【授業内容】 バナーデザインの制作2	15	【到達目標】 コンセプトに基づいたデザインの発表ができるようになる 【授業内容】 定期試験：プロフィールページの発表③ 作品に対するフィードバック
8	【到達目標】 コンセプトに沿ったデザインができるようになる。 【授業内容】 プロフィールページのWebデザイン制作1 制作内容の説明 ワイヤーフレームと素材収集	【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価	

【特記事項】

授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。

科目名 (英)	Web制作概論 I Introduction to Web Development I	必修 選択	必須	年次	1年	担当教員	塩谷 正樹
学科・コース	情報技術科	授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 月曜 2限
【実務経験】 Web制作会社、広告代理店、フリーランスとして、20年以上にわたりWeb制作の経験がある。PhotoshopやWeb制作に関する著書もある。							
【授業の学習内容】 Webサイト構築の工程を理解し、制作に関わる様々なポジションの役割について見ていきます。この授業ではUI/UXデザインに必要な項目や知識についても学習し、講義形式ではありますが、ディスカッションの場を設けたりし、各々の考えを発表、他者の意見を聞くことで様々な捉え方があることを理解し視野を広げていきます。							
【到達目標】 Webサイトの構築工程を理解する。 UI/UXデザインに必要な項目や知識について理解する。							
【使用教科書・教材・参考書】 「現場のプロがわかりやすく教えるUI/UXデザイナー養成講座」 Udemy他、動画教材				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習を行い授業に備える。 授業内で完了しなかった制作物は次回授業までの宿題とします。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 Web制作工程と各役割について理解する 【授業内容】 Web制作工程と各役割について			9	【到達目標】 プラットフォーム環境の違いを理解する 【授業内容】 画面サイズと解像度 Webブラウザの違い		
2	【到達目標】 UI/ UXデザインについて理解する 【授業内容】 UI/UXとは。 UIデザイナーの仕事について			10	【到達目標】 インタラクションについて理解する 【授業内容】 ジェスチャー インタラクションと状態について		
3	【到達目標】 デザインプロセスについて理解する 【授業内容】 時代の変化について デザイン思考			11	【到達目標】 ナビゲーションについて理解する 【授業内容】 ナビゲーション設計 ボタンの階層構造		
4	【到達目標】 デザインリサーチについて理解する 【授業内容】 デザインのリサーチ ペルソナモデル			12	【到達目標】 UIパーツの名称と用途を理解する 【授業内容】 UIコンポーネント アニメーション		
5	【到達目標】 アイデア・コンセプトのまとめ方を理解する 【授業内容】 アイデアの出し方とまとめ方 シナリオ			13	【到達目標】 認知心理学について理解する 【授業内容】 認知心理学 行動経済学		
6	【到達目標】 プロトタイピングツールについて理解する 【授業内容】 プロトタイピングツールの概要について			14	【到達目標】 テーマに沿ったレポートが書けるようになる 【授業内容】 定期試験：レポートの作成 作品のフィードバックなど		
7	【到達目標】 プロトタイピングの重要性について理解する 【授業内容】 ペーパープロトタイプ ラビットプロトタイピング			15	【到達目標】 テーマに沿ったレポートが書けるようになる 【授業内容】 定期試験：レポートの作成 作品のフィードバックなど		
8	【到達目標】 評価方法について理解する 【授業内容】 ユーザビリティテスト ヒューリスティック評価			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 授業の進行状況や理解度によってシラバス内容を一部変更する場合があります。							

科目名 (英)	インターネット概論 Introduction to the Internet	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	清水吉弘
		授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜 2限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 ネットの使用については黎明期の1993年から使っています。歴史を含めておしゃべりしていきます							
【授業の学習内容】 ウェブにまつわる知識を学習し、ネットの作業を行うときに困らないように学んでいく							
【到達目標】 自分でサイトを立ち上げ、運営を行わずかでも収入が得られるように立ち回りを覚える							
【使用教科書・教材・参考書】 キタミ式基本情報技術者試験 その他関連書籍を適宜指示する				【授業外における学習】 専門用語が出てくるので事前学習をきちんとし、授業に備える。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 コンピュータの基本 2進数と16進数に慣れて行く 【授業内容】 2進数と16進数			9	【到達目標】 メールのしくみと実際にビジネスメールを書く 【授業内容】 メール		
2	【到達目標】 ハードウェアのしくみや部品名について学ぶ 【授業内容】 PCのハードウェアについて			10	【到達目標】 IPAの資料を基に情報管理者として気をつけることを学ぶ 【授業内容】 情報セキュリティ		
3	【到達目標】 OSの役割やオープンソースについて学ぶ 【授業内容】 ソフトウェアについて			11	【到達目標】 情報セキュリティを元に会社が行うべき情報セキュリティは何かを学ぶ 【授業内容】 セキュリティリスクとユーザ認証		
4	【到達目標】 ラスターベクターの違いについて、またCGの手法や名称など 【授業内容】 マルチメディアとCG			12	【到達目標】 暗号化技術を学び、デジタルのセキュリティ化を考える 【授業内容】 暗号化技術とデジタル署名		
5	【到達目標】 LANの構築にまつわる名称やしくみについて学ぶ 【授業内容】 LANとWAN			13	【到達目標】 ハッカーはどんな手法でハッキングを行うか、具体例やプログラムを見ながら考え学習する 【授業内容】 ハッキング手法とウイルス		
6	【到達目標】 OSI参照モデルを元に役割について学ぶ 【授業内容】 TCP/IPについて			14	【到達目標】 今まで学習してきた内容をもとに試験を行う 【授業内容】 試験		
7	【到達目標】 POPやIMAPの違い、HTTPとUDPの違いなど 【授業内容】 TCP/IPの役割と実際に使用するソフトウェア			15	【到達目標】 試験内容についての解説 【授業内容】 試験の振り返り		
8	【到達目標】 Webのしくみや歴史などを学ぶ 【授業内容】 WebのTCP/TP			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	キャリアデザイン I Career Design I	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	塚山 大成
		授業 形態	講義	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜 3限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 人材サービス業界や教育業界にて企業マッチングや就職支援に携わる経験を持つ							
【授業の学習内容】 ITと他職種をつなげるX-techの視点を軸にした仕事観を見据えながら、キャリアデザインのフレームワークを用いて、人が社会で生きていく力(社会人基礎力)を高めるとともに、多様な価値観を受容してコミュニケーションを図る双方向授業を行う。発信力と傾聴力を養うため、各回の授業内で個人ワーク・プレゼンテーション・グループワークを行う。							
【到達目標】 仕事をするための気構え・身構え・心構えを身につける。 「自己理解」「他者理解」「自己信頼」を理解して、“自分らしさ”を発見することができる。							
【使用教科書・教材・参考書】 Hand-book of Life Style Track Training				【授業外における学習】 コミュニケーションの場にて授業で学んだことを積極的に実践しましょう。			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 ”はたらく”ことが理解できる。 【授業内容】 ”はたらく”とは何か考えてみよう。			9	【到達目標】 自分自身が置かれている”環境”を理解できる。 【授業内容】 X-tech の業界動向を調べてみよう。		
2	【到達目標】 ”きく””はなす”のコミュニケーションを理解できる。 【授業内容】 傾聴をしてみよう。 相手に合わせた話し方を考えてみよう。			10	【到達目標】 ”ライフスタイル”を設計できる。 【授業内容】 ITの未来と希望のライフスタイルをイメージしてみよう。		
3	【到達目標】 ”よむ””かく”のコミュニケーションを理解できる。 【授業内容】 読み上手の技法を学ぼう。 書き上手の技法を学ぼう。			11	【到達目標】 ”自分らしくはたらく”を理解できる。 【授業内容】 自分の武器(スキル)や考え方を整理してみよう。 どのように働きたい(学びたい)かを考えてみよう。		
4	【到達目標】 ”多様性”を理解できる。 【授業内容】 SDGs を軸に多様性を考えてみよう。			12	【到達目標】 自身の目標に向けた”行動計画”を設計できる。 【授業内容】 目標達成シートを用いて、やることを明確にしよう。		
5	【到達目標】 「自己理解」 ”自分の考えていること”を理解できる。 【授業内容】 16 personalities を使って性格診断をしてみよう。 自己分析1000問を回答してみよう。			13	【到達目標】 ”資源”の活用方法を理解できる。 【授業内容】 ヒト・モノ・カネ・情報の活用方法を学ぼう。		
6	【到達目標】 「自己分析」 過去を振り返り”モチベーションの源泉”を理解する。 【授業内容】 自分史を作ってみよう。			14 対面	【到達目標】 ”自分らしさ”を表現できる。 【授業内容】 定期試験(GROWモデル)		
7	【到達目標】 「他者理解」 自己開示をして”認め合う”方法を理解できる。 【授業内容】 パーソナルシートを作成して、プレゼンテーションしてみよう。			15	【到達目標】 仕事をするための気構え・身構え・心構えを理解できる。 【授業内容】 定期試験の振り返りをしよう。 後期に向けたマインドセットをしよう。		
8	【到達目標】 ”キャリアデザイン”とは何かを理解する。 【授業内容】 「Will・Can・Must」の考え方で未来を考えてみよう。			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	デザイン基礎技法 I Applied Design Techniques I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
学科・コース	情報技術科	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 木曜日 1限
【実務経験】 学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。							
【授業の学習内容】 デザイナーとして必要なPhotoshopとIllustratorを中心に、少しXDやFigmaも学んでいきます。なるべくソフトの使い方を忘れないように、1回の授業で2つ以上のソフトを使うことを目標としています。まず、最初のうちは基本的なツールの使い方を順に学んでいきます。							
【到達目標】 デザイナーとして新入社員が入社してきた時に任せられる仕事は何だろうと想像してみ、「アイコン作成」、「広告バナー作成」、「ヒーローイメージ作成」、「地図作成」などがあげられます。それをしっかり作れて作品として就職活動で見せられたらその学生が仕事をしている姿をイメージできることでしょうか。そうなれるようにだんだんにいろいろなものを作っていけたらと思います。							
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル教材を使用				【授業外における学習】 なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 (Photoshop) ブラシ、消しゴム、レイヤー、ピクセルを理解できる。 (Illustrator) 基本図形、塗りと線の色、太さなどを理解できる。 【授業内容】 (Photoshop) 簡単なお絵かきをして各種ツールについて学ぶ。 (Illustrator) 基本図形を書いたりして、各種ツールについて学ぶ。			9	【到達目標】 (Photoshop) Photoshopで企業ロゴデザインを作る。 (Illustrator) Illustratorで企業ロゴデザインを作る。 【授業内容】 (Photoshop) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。 (Illustrator) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。		
2	【到達目標】 (Photoshop) 画像の収集、ダウンロード、サイズ変更を理解できる。 (Illustrator) 図形のコピーや整列を理解できる。 【授業内容】 (Photoshop) フリー画像をダウンロードしてサイズ変更を学ぶ。 (Illustrator) 図形のコピーと整列を学ぶ。			10	【到達目標】 (Photoshop) Photoshopで企業ロゴデザインを作る。 (Illustrator) Illustratorで企業ロゴデザインを作る。 【授業内容】 (Photoshop) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。 (Illustrator) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。		
3	【到達目標】 (Photoshop) ワイヤフレームの作成方法を理解できる。 (Illustrator) パスファインダ、回転、反転などを理解できる。 【授業内容】 (Photoshop) ワイヤフレームの作り方の手順を順に学ぶ。 (Illustrator) 図形の変更や複製などを学ぶ。			11	【到達目標】 (Photoshop) オリジナルロゴ作成ができる。 (Illustrator) オリジナルロゴ作成ができる。 【授業内容】 (Photoshop) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。 (Illustrator) 既存の企業ロゴをまねてオリジナルロゴを作成する。		
4	【到達目標】 (Photoshop) クリッピンググループを使えるようになる。 (Illustrator) ペンツールを使って正確に曲線が描ける。 【授業内容】 (Photoshop) クリッピンググループを使ったマスクを学ぶ。 (Illustrator) 数字や文字をトレースして、ペンツールを学ぶ。			12	【到達目標】 (Photoshop) 簡単な写真の合成をできるようになる。 (Illustrator) 間取り図の簡単なものを作るようになる。 【授業内容】 (Photoshop) 複数の写真を使った写真合成を作成する。 (Illustrator) 間取り図のパーツを1つずつ作成する。		
5	【到達目標】 (Photoshop) レイヤーマスクを使える。 (Illustrator) ペンツールを使って絵が描ける。 【授業内容】 (Photoshop) レイヤーマスクを使って写真の合成を学ぶ (Illustrator) ペンツールを使って絵をトレースする。			13	【到達目標】 (Photoshop) ヒーローイメージを作る。 (Illustrator) 道路地図を作るようになる。 【授業内容】 (Photoshop) ヒーローイメージを順番に作成する。 (Illustrator) 地図の作り方を順に学ぶ。		
6	【到達目標】 (Photoshop) ベクトルマスクを使えるようになる。 (Illustrator) ピクトグラムの作り方を理解できる。 【授業内容】 (Photoshop) ベクトルマスクを使って写真をくり抜く。 (Illustrator) ピクトグラムの作り方を学ぶ。			14	【到達目標】 前期試験 【授業内容】		
7	【到達目標】 (Photoshop) ショッピングサイトのバナーを作る。 (Illustrator) ピクトグラムの作り方を理解できる。 【授業内容】 (Photoshop) ショッピングバナーの簡単なものから作成する。 (Illustrator) ピクトグラムの作り方を学ぶ。			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	プレゼンテーション	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	亀井 昭宏
学科・コース	情報技術科	授業 形態	演習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 火曜 1限
【実務経験】 事業会社の部門責任者として現場担当者向けの社内講師やマーケターとして自社開催でのセミナー登壇や2万人が来場するビジネスカンファレンスでのトークセッションでの登壇経験を持つ。							
【授業の学習内容】 これまでのビジネスでの具体的な商談や打ち合わせなどでの1on1、セミナーやイベント登壇などでの1対多のプレゼンテーションでの経験から得られた事例や知識を生かして独自情報にまともな演習を行う。ウェブマーケターとしての実務経験を生かした具体的な説明と演習・質疑応答を繰り返し、記憶の定着を図る授業を行なう。将来のビジネスシーンでの自身の考えていることや伝えたいことを表現するアウトプット手法を理解し身に付ける。また、日常にもあふれる伝えるというところにも活用できるようにする。							
【到達目標】 社会における(プレゼンテーション)の意義と役割、そして基本的な方法を理解(知識)し、その方法を実践できる(技能・思考)こと。その際には、「聞き手」を分析・調査し「聞き手」に応じた内容・表現・手法(態度)が求められるので、発信者としてだけでなく「聞き手」の役割と態度、そして「聞く」能力も身に付けていくこととなる。実践はプレゼンテーション後の質疑・応答も含まれる。							
【使用教科書・教材・参考書】 これだけは知っておきたい「プレゼンテーション」の基本と常識				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 現状レベル確認と自己紹介 【授業内容】 自己紹介を活用して現在の自身のレベルを確認する。自己紹介を演習することでプレゼンテーションの意味を理解する。			9	【到達目標】 1対多で行うプレゼンやスピーチでの知識とテクニックの習得2 【授業内容】 効果的な身振り手振り、アイコンタクト、メリハリとプロミネンスをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
2	【到達目標】 プレゼンテーションとは、プレゼンテーションそのものの理解をする 【授業内容】 何をさせるためのものなのか、それには何が必要なのか、よりプレゼンを成功させるために必要なものなのかを理解する			10	【到達目標】 ビジュアルツールを使ったプレゼンの知識とテクニックの習得1 【授業内容】 タイトルの工夫、プレゼンの流れ、本編の構成、わかりやすいスライドの作成をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
3	【到達目標】 プレゼンスキルの必要性の理解、プレゼンに必要な5つの要素の理解、自分の癖の確認 【授業内容】 日常によくあるシーンを使ってプレゼンの必要と5つの要素を理解する、その日常シーンの演習により自分の癖を他人から指摘をもらって理解する			11	【到達目標】 ビジュアルツールを使ったプレゼンの知識とテクニックの習得2 【授業内容】 つかみの工夫、聴衆の反応の捉え方、質疑応答、クロージング、リハーサル、あがり対策をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う		
4	【到達目標】 プレゼンの基本スキルの習得1 【授業内容】 初頭効果と親近効果、言葉以外のコミュニケーションと印象、声のコントロール、目の使い方をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			12	【到達目標】 オンラインで行うプレゼンの知識とテクニックの習得 【授業内容】 対面とオンラインの違い、環境整備、上半身のみのアピール、オンラインで伝える声とテンポ、オンラインでの資料の使い方を事例を使って説明と演習を行う		
5	【到達目標】 プレゼンの基本スキルの習得2 【授業内容】 わかりやすく伝えるコツ、感じの良い伝え方のコツ、聞いている人が気になる言葉、ボキャブラを増やす方法をGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			13	【到達目標】 前期最終試験：1対多のプレゼン 前半 【授業内容】 基本リアル参加でのプレゼンテーションテスト。1名づつ数分のプレゼンを行う。		
6	【到達目標】 1対1でのプレゼンで相手に伝える知識とテクニックの習得1 【授業内容】 双方向性、提案型、惹きつける表現力、権威性、話の組み立てをGoodBadと事例を使って説明と演習を行う			14	【到達目標】 前期最終試験：1対多のプレゼン 後半 【授業内容】 基本リアル参加でのプレゼンテーションテスト。1名づつ数分のプレゼンを行う。		
7	【到達目標】 1対1でのプレゼンで相手に伝える知識とテクニックの習得2 【授業内容】 1対1プレゼンをグループワークで演習を行う			15	【到達目標】 前期最終試験：採点返却、振り返りとフィードバック 【授業内容】 試験の解説、振り返りと全体総評、採点状況の説明を行う。		
8	【到達目標】 1対多で行うプレゼンやスピーチでの知識とテクニックの習得1 【授業内容】 話の組み立て、1対多プレゼンで重要なこと、コアメッセージとは、実際のプレゼン資料を活用しGoodBadと説明・演習を行う			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数 100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】 毎回回の振り返りをするために理解度確認の小テストと説明を実施。最終テストは基本登校参加でのプレゼン。							

科目名 (英)	プログラミング演習 I	必修 選択	必須	年次	1	担当教員	高橋直幸
	Programming Practice I	授業 形態	実習	総単位 時間	30	開講区分 曜日・時間	前期 水曜日 3限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】							
学生時代にC言語を学び、ゲームプログラマーでアセンブラを2年ほど実務を経験し、その後は25年以上パソコンスクールで教えてきました。累計で教えてきた生徒は5千名以上。Office、Web、DTP、プログラムなど幅広く教えてきました。デザイナー、プログラマーの両方の視点を持ち、教材作成から講習までオールマイティに対応します。							
【授業の学習内容】							
前半はエクセルの基本を軽く学び、マクロ・VBAを学びます。後半はJavaScriptで「〇〇を作りました」と呼べるような何かを作ります。基本方針としては15回の授業を組むほどでもない内容を少しずつやって、広く浅く見識を深めることが目標です。							
【到達目標】							
基本を押さえつつも、目標としてはプログラムに対して親近感を持って楽しんでできるようにすることです。VBAは基本情報技術者試験で出てくる疑似言語に似ています。後半では別科目のJavaScriptも多少進んできているので、「何か変わったものを作ってみる」、「〇〇を作ったよ」と他人に聞かれた場合に答えられるものをだんだんに作りためていくことを目標としています。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
オリジナル教材を使用				なし			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 タイピング練習をしてタッチタイピングをできるようになる。 【授業内容】 プログラムでよく出てくる言葉をタイピングして、プログラムに慣れ親しむ。			9	【到達目標】 JavaScriptで乱数を使った分布表を作れる。 【授業内容】 作品と呼べるものを作りためながらJavaScriptを学ぶ。 乱数の分布を検証するプログラムを作る。		
2	【到達目標】 WordとExcelの基礎を学び、学習内容をまとめることができるようになる。 【授業内容】 基本操作を中心に、スクリーンショットやソースコードのまとめ方を学ぶ。			10	【到達目標】 JavaScriptで自由自在にテーブルを作れる。 【授業内容】 JavaScriptを使ったforループで作るテーブルを作ります。テーブルを使った大量のデータの表示や画像ギャラリーソフトを作る。		
3	【到達目標】 Excelの関数を学び、プログラム学習に活かす方法を覚える。 【授業内容】 データを用意して、関数をひたすら50個以上連続練習をする。			11	【到達目標】 JavaScriptでカラーチャートを作れる。 【授業内容】 Webセーフカラーのカラーチャートを作成する。		
4	【到達目標】 Excelマクロを学び、1つ上のエクセルが使えるようになる。 【授業内容】 マクロの基本的な使い方を順に学ぶ。			12	【到達目標】 JavaScriptで万年カレンダーを作れる。 【授業内容】 何年何月でも表示できる万年対応カレンダーを作ります。その過程で日付の扱い方を学ぶ。		
5	【到達目標】 ExcelVBAを学び、VisualBasicを通して、疑似言語について理解する。 【授業内容】 Excel環境の中のVisual Basicを基本から学ぶ。			13	【到達目標】 JavaScriptでクイズアプリを作れる。 【授業内容】 簡単な4択クイズアプリをJavaScriptを使って作成する。		
6	【到達目標】 ExcelVBAを学び、フォームを使うソフトを作れる。 【授業内容】 ExcelVBAで作るフォームを使って、テキストボックス、ボタン、ラベルの使い方を学ぶ。			14	【到達目標】 前期試験 【授業内容】 JavaScriptについての問題		
7	【到達目標】 ExcelVBAを学び、フォームを使うソフトを作れる。 【授業内容】 ExcelVBAで作るフォームを使って、住所録入力画面を作成する。			15	【到達目標】 振り返り 【授業内容】		
8	【到達目標】 中間試験 【授業内容】 ExcelVBAについての問題			【評価について】 定期試験(実技試験)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							

科目名 (英)	プロジェクト実習Ⅰ Project PracticeⅠ	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	渡辺竜亮
		授業 形態	実習	総単位 時間	60	開講区分 曜日・時間	前期 金曜3,4限
学科・コース	情報技術科						
【実務経験】 WEBのビジュアルデザイン、IU開発、情報設計に特化。実務経験20年以上。							
【授業の学習内容】 ■ビジュアルデザイン領域の実習を重点的に行う。質よりも量を重視する事で制作経験の蓄積を図る。 ■講師の経験を伝える事を授業の信条とし、コマ毎に仕事現場で経験した事例や体験を紹介。 ■講師自身も生徒と共にライブで制作し、見てもらう事で実際の仕事現場での品質やスピード、考え方などを学ぶ。 ■作品の添削や生徒個別へのFBをする事で品質の向上や気づきを与える。							
【到達目標】 ■デザインの楽しさを経験する ■講師の作業をライブで見ることで現場感を感じてもらう。 ■数多く制作する事で経験値を上げる。							
【使用教科書・教材・参考書】				【授業外における学習】			
回	授 業 概 要			回	授 業 概 要		
1	【到達目標】 デザインツールの使い方を学ぶ(higma) キービジュアルを作成する01 【授業内容】 提供された素材を用いてwebサイトのキービジュアルを作成する			9	【到達目標】 与えられたWFでWEBデザインを作成する(PC、SP) ※素材の提供はなし 【授業内容】 ウェディングサイト作成02		
2	【到達目標】 キービジュアルを作成する02 デザイン力を上げるために、良質なサイトデザインを見る。真似る。 【授業内容】 提供された素材を用いてwebサイトのキービジュアルを作成する			10	【到達目標】 与えられたWFでWEBデザインを作成する(PC、SP) ※素材の提供はなし 【授業内容】 ウェディングサイト作成03		
3	【到達目標】 キービジュアルの作成をする03 デザインの4原則 【授業内容】 与えられたテーマに沿ったwebサイトのキービジュアルを作成する。 写真素材の提供はなし			11	【到達目標】 チームでのプレストを行う 【授業内容】 架空のケーキ屋さんサイト(未定)を作る事を前提にコンテンツプレストを行う		
4	【到達目標】 与えられた素材とWFでWEBデザインを作成する 【授業内容】 カフェサイトの作成			12	【到達目標】 チームでサイトマップ、WFを作成する 【授業内容】 架空のケーキ屋さんサイト(未定)を作る事を前提にWF、サイトマップを作成する		
5	【到達目標】 SPサイトデザインの考え方と実施 【授業内容】 今までで作成したものをスマホデザインにする。			13	【到達目標】 ケーキ屋さんサイト(未定)作成01 【授業内容】 10,11で作成したサイトマップ、WFでデザインを作成する(PC、SP)		
6	【到達目標】 与えられたWFでWEBデザインを作成する(PC、SP) ※素材の提供はなし 【授業内容】 インテリアショップサイト作成01			14	【到達目標】 ケーキ屋さんサイト(未定)作成02 【授業内容】 10,11で作成したサイトマップ、WFでデザインを作成する(PC、SP)		
7	【到達目標】 与えられたWFでWEBデザインを作成する(PC、SP) ※素材の提供はなし 【授業内容】 インテリアショップサイト作成02			15	【到達目標】 ケーキ屋さんサイト(未定)作成03 【授業内容】 このサイトデザイン作成の成果を試験評価とする。		
8	【到達目標】 与えられたWFでWEBデザインを作成する(PC、SP) ※素材の提供はなし 【授業内容】 ウェディングサイト作成01			【評価について】 定期試験(筆記試験、実技試験、レポートのいずれか)により評価する。 ○成績評価 点数100～90点＝A評価 点数 89～80点＝B評価 点数 79～70点＝C評価 点数 69～60点＝D評価 点数 59点以下＝F評価			
【特記事項】							